

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Program Studi S1 Pendidikan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang*



**Oleh:
DORI MAI SASTRA
Bp. 2017/17061030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN
JURUSAN TEKNIK SIPIL FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Mata
Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat
Nama : Dori Mai Sastra
Nim : 17061030
Program Studi: Pendidikan Teknik Bangunan
Jurusan : Teknik Sipil
Fakultas : Teknik

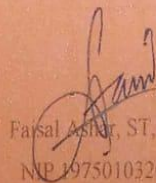
Padang, 26 Januari 2022

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Fahmi Rizal, M. Pd., M.T
NIP 195912041985031004

Ketua Jurusan:



Faisal Asyraf, ST, MT, Ph.D
NIP 19750103200312001

PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Dori Mai Sastra

Nim : 17061030

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan

Jurusan Teknik Sipil

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

dengan judul:

Media Pembelajaran Bebas Animasi

***Powtoon* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik**

di Smk Negeri 1 Sumatera Barat

Padang, 26 Januari 2022

Tim Penguji

- | | |
|------------|--|
| 1. Ketua | : Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T |
| 2. Anggota | : Drs. Revian Body, M.SA |
| 3. Anggota | : Laras Oktavia Andreas, S.Pd., M.Pd.T |

Tanda Tangan

1	
2	
3	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN TEKNIK SIPIL

Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0751) 7059996, FT: (0751) 7055644, 445118 Fax. 7055644
E-mail : info@ft.unp.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DORI MAI SASTRA
NIM/TM : 2017 17061050
Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan
Jurusan : Teknik Sipil
Fakultas : FT UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi/Tugas Akhir/Proyek Akhir saya dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Teknik Sipil

(Faisal Ashar, ST., MT., Ph.D)
NIP. 19750103 200312 1 001

Saya yang menyatakan,



DORI MAI SASTRA

BIODATA



Data Diri

Nama Lengkap : Dori Mai Sastra
Tempat / Tanggal Lahir : Balai Selasa / 03 Mei 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Anak Ke : 2 (Dua)
Jumlah Bersaudara : 4 (Empat)
Alamat : Air Tambang, Kab. Pesisir Selatan,
Prov. Sumatera Barat

Data Pendidikan

SD : SD N 09 Air Tambang
SMP : SMP N 3 Ranah Pesisir
SMA : SMA N 1 Ranah Pesisir
Perguruan Tinggi : Teknik Sipil Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Skripsi

Judul : Media Pembelajaran Berbasis Animasi
Powroon Pada Mata Pelajaran Gambar
Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat

Padang, Januari 2022

Dori Mai Sastra
17061030

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji beserta syukur penulis ucapkan kehadiran Allah *Subhanahuwata'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat”. Shalawat beriringan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu'alaihiwasallam* beserta keluarga dan para sahabatnya.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penyelesaian skripsi saya ini tak terlepas dari bimbingan serta dorongan dari beberapa pihak yang terkait. Sehingga penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu penulis :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T. sebagai Dosen Pembimbing serta Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Faishal Ashar, Ph.D. sebagai Ketua Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Revian Body, M.SA. sebagai Dosen Penguji serta Ketua Prodi S1 Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Laras Oktavia Andreas, S.Pd., M.Pd.T. sebagai Dosen Penguji Skripsi serta Dosen Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Rekan-rekan sahabat Jurusan Teknik Sipil yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Teristimewa untuk orang tua penulis yang telah memberikan dukungan materil dan moril serta motivasi dan mendidik penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi siswa SMK pada khususnya dan siswa SMK Negeri 1 Sumatera Barat umumnya, terutama bagi penulis sendiri. Aamiin.

Padang, 26 Januari 2022

Dori Mai Sastra

ABSTRAK

Dori Mai Sastra 2022

**: Media Pembelajaran Berbasis Animasi
Powtoon pada Mata Pelajaran Gambar
Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera
Barat**

Permasalahan yang ada pada Mata Pelajaran Gambar Teknik adalah media pembelajaran yang digunakan belum memadai serta kurangnya pemahaman peserta mengenai materi Gambar Teknik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan-tahapan *Research and Development* yang mengadaptasi model 4D. Instrumen yang digunakan berupa angket penilaian media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media, dan siswa.

Berdasarkan penilaian produk terhadap media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik oleh ahli materi memperoleh penilaian sebesar 88,33% dengan kriteria sangat valid yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan tampilan media, sedangkan penilaian oleh ahli media memperoleh penilaian sebesar 88,33% dengan kriteria sangat valid yang ditinjau dari aspek penyajian, tampilan dan pemograman. Penilaian dari 25 peserta didik yang terbagi atas dua tahapan yaitu tahapan pengujian skala kecil dengan 5 orang peserta didik sebagai respondennya memperoleh nilai rata-rata 69,58% dengan kriteria praktis dan tahapan pengujian skala besar dengan 20 orang peserta didik sebagai respondennya memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,60% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penilaian, maka media yang dihasilkan dinyatakan layak dan praktis digunakan untuk media pembelajaran pada Mata Pelajaran Gambar Teknik.

Kata kunci: Gambar teknik, media pembelajaran, *powtoon*.

ABSTRACT

Dori Mai Sastra 2022

: *Learning Media Based on Powtoon Animation in Engineering Drawing Subjects at SMK Negeri 1 Sumatera Barat*

The problems that exist in the Technical Drawing Subject are the learning media used are not adequate and the participants' lack of understanding of the Technical Drawing material. This study aims to produce a powtoon animation-based learning media in Engineering Drawing subjects at SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

This development research uses the stages of Research and Development that adapts the 4D model. The instrument used is a learning media assessment questionnaire for material experts, media experts, and students.

Based on the product assessment of the Powtoon animation-based learning media in the Engineering Drawing Subject by material experts, it obtained an assessment of 88.33% with very valid criteria in terms of the feasibility aspects of content, language, presentation and media display, while the assessment by media experts obtained an assessment of 88.33% with very valid criteria in terms of presentation, display and programming aspects. The assessment of 25 students which is divided into two stages, namely the small-scale testing stage with 5 students as respondents obtaining an average score of 69.58% with practical criteria and the large-scale testing stage with 20 students as respondents obtaining an average score. an average of 82.60% with very practical criteria. Based on the results of the assessment, the media is declared feasible and practical to use for learning media in Engineering Drawing Subjects.

Keywords: *Engineering Drawing, learning media, powtoon.*

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.	4
C. Pembatasan Masalah.	4
D. Rumusan Masalah.	4
E. Tujuan Penelitian.	5
F. Manfaat Penelitian.	5
G. Definisi Istilah.....	6
H. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.	8
1. Media Pembelajaran.....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.	12
d. Klasifikasi Media Pembelajaran.	12
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
2. Perangkat Lunak Pendukung Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian <i>Powtoon</i>	18
b. Manfaat Media <i>Powtoon</i>	19
c. Kekurangan dan Kelebihan Media <i>Powtoon</i>	21

d. Cara Menggunakan Media <i>Powtoon</i>	22
3. Gambar Teknik.....	23
4. Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik.....	25
B. Hasil Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Pertanyaan Penelitian	30
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
E. Prosedur Penelitian.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	57
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai peserta didik kelas XDPIB Tahun ajaran 2020/2021	3
Tabel 2. Program Semester Mata Pelajaran Gambar Teknik	24
Tabel 3. Kriteria Skor Menggunakan Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	34
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	34
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen untuk Peserta Didik	34
Tabel 7. Parsentase Penilaian Validitas	40
Tabel 8. Parsentase Penilaian Praktikalitas	41
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi	53
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media	53
Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	55
Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	29
Gambar 2. Alur Prosedur Penelitian	38
Gambar 3. <i>Storyboard</i> materi huruf, angka, dan etiket gambar teknik.....	45
Gambar 4. Pembuatan cover media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>powtoon</i>	46
Gambar 5. Cover video pembelajaran.....	46
Gambar 6. Slide-slide media pembelajaran	47
Gambar 7. Tampilan memasukan gambar pada slide media pembelajaran	48
Gambar 8. Tampilan animasi pada slide media pembelajaran.....	49
Gambar 9. Tampilan memasukan <i>backsound music</i> pada slide media pembelajaran	49
Gambar 10. Tampilan melakukan pengisian suara pada setiap slide media pembelajaran	50
Gambar 11. Tampilan pengaturan waktu pada setiap slide media pembelajaran.....	50
Gambar 12. Tampilan soal kuis pada media pembelajaran	51
Gambar 13. Tampilan mem <i>publish</i> media pembelajaran	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Flowchart Media Pembelajaran	64
Lampiran 2. Storyboard Media Pembelajaran	65
Lampiran 3. Daftar Nama Subjek Penelitian	70
Lampiran 4. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	71
Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi	73
Lampiran 6. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	76
Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Media.....	79
Lampiran 8. Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	87
Lampiran 9. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	89
Lampiran 10. Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kelompok Besar.....	99
Lampiran 11. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	100
Lampiran 12. Nilai Semester Ganjil Siswa Kelas X DPIB Tahun Ajaran 2020/2021.....	140
Lampiran 13. Surat Tugas Tim Penguji	141
Lampiran 14. Surat Tugas Ahli Materi	142
Lampiran 15. Hasil Tugas Ahli Media.....	144
Lampiran 16. Surat Izin Uji Coba Penelitian.....	146
Lampiran 17. Surat Balasan Uji Coba Penelitian.....	147
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang dunia sedang diserang oleh pandemi yang disebabkan oleh *Corona Virus Deseas* atau dikenal dengan *Covid-19*. Seluruh negara merasakan dampak dari virus ini termasuk Indonesia. Salah satu sektor yang terkena dampak dari virus ini adalah sektor pendidikan, yang mengakibatkan aktivitas maupun kegiatan pendidikan dari jenjang pendidikan dasar, menengah hingga perguruan tinggi dilakukan secara daring dari rumah.

Dampak dari kondisi *pandemi* ini sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang terjadi di dunia pendidikan seperti di sekolah. Proses pembelajaran yang sebelumnya secara tatap muka harus di alihkan secara *daring* dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Namun, karena adanya pelaksanaan pembelajaran *online* ini membuat peserta didik menjadi kesulitan untuk menyesuaikan diri belajar secara mandiri dalam memahami pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Sumatera Barat, pembelajaran di SMKN 1 Sumatera Barat dilakukan secara daring dan luring. Pembelajaran tatap muka (secara luring) terbagi menjadi rombel A dan rombel B dengan jadwal waktu yang telah disesuaikan. Pada saat pembelajaran luring disekolah khususnya pada mata pelajaran gambar teknik terlihat bahwa peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bergantian, satu minggu dilakukan secara daring kemudian di minggu berikutnya secara

luring. Mengakibatkan peserta didik mengalami kebingungan untuk memahami materi, karena setiap materi yang diberikan berkaitan dengan materi sebelumnya. Penyebab utama dari permasalahan ini kebanyakan peserta didik tidak tertarik mengikuti pembelajaran daring, sehingga ketika pembelajaran tatap muka dilakukan peserta didik menjadi kesulitan memahami materi yang diajarkan, dan hal tersebut berlanjut pada materi berikutnya.

Pada saat pembelajaran secara daring dilakukan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, karena kurangnya media yang digunakan untuk memancing minat peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran secara daring menggunakan media *powerpoint* yang dikirimkan melalui *wa group* dan ditampilkan ketika *zoom meeting*. Mengakibatkan peserta didik hanya aktif ketika pengambilan absen berlangsung dan pada saat penjelasan materi, peserta didik menjadi pasif merasa bosan mengikuti pembelajaran daring.

Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran gambar teknik menjadi rendah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Gambar Teknik SMKN 1 Sumatera Barat, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas X DPIB masih banyak yang rendah dari KKM yang ditentukan yaitu 65. Hal ini dibuktikan dari data hasil belajar semester ganjil siswa kelas X DPIB sebanyak 37 orang pada tahun ajaran 2021/2022 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai peserta didik kelas XDPIB Tahun ajaran 2020/2021

Nama	Nilai	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1. AS	71	14. FB	66	27. MIE	53
2. AA	62	15. F	16	28. MH	84
3. AHS	73	16. HP	25	29. MW	82
4. AR	20	17. HAE	0	30. NZF	30
5. AZD	0	18. HPP	63	31. PM	81
6. A	13	19. HA	57	32. RH	17
7. AS	68	20. IA	45	33. RBA	21
8. AZ	17	21. IR	5	34. RDMP	82
9. ASS	36	22. KI	10	35. SJ	58
10. CYK	36	23. KT	23	36. WR	20
11. DM	0	24. MFZ	7	37. SI	19
12. DPW	13	25. M	0		
13. EMS	83	26. MG	70		

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 37 siswa kelas X DPIB yang dapat memenuhi standar KKM hanya sebanyak 10 orang siswa, dan 27 orang peserta didik lainnya memperoleh nilai akhir semester ganjil berada dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis membantu untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring maupun luring tersebut, dengan cara megunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami pada mata pelajaran Gambar Teknik. Penulis ingin membuat media pembelajaran bererbasis animasi Powtoon. Media animasi Powtoon ini dilengkapi fitur-fitur animasi yang menarik seperti animasi kartun yang dapat dibuat pada media pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik megikuti semua materi yang ada pada mata pelajaran tersebut. Selain, media powton dapat menarik minat peserta didik belajar Gambar Teknik guru lebih mudah dalam menjelaskan materi yang terdapat pada mata pelajaran Gambar Teknik karena materi gambar teknik lebih banyak menjelaskan tentang bentuk dan cara

membuat objek atau benda sehingga sangat cocok menggunakan media *powtoon* dari pada menjelaskan secara manual.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini diberi judul **“Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan, maka identifikasi masalah dalam pembahasan ini adalah, sebagai berikut :

1. Peserta didik kurang mampu memahami pembelajaran Gambar Teknik karena pengaruh kegiatan pembelajaran yang bergantian secara luring dan daring.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat tidak menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dibatasi permasalahan mengenai media pembelajaran berbasis media animasi *powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat?
2. Apakah media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik valid digunakan dalam membantu proses pembelajaran di SMKN 1 Sumatera Barat?
3. Apakah media media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik praktis digunakan dalam membantu proses pembelajaran di SMKN 1 Sumatera Barat?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Produk media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.
2. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.
3. Mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain:

1. Bagi Guru

- a) Media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dapat dijadikan sebagai media pembantu menjelaskan materi mata pelajaran Gambar Teknik yang lebih menarik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.
- b) Media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* yang telah teruji validitas dan praktikalitasnya diharapkan dapat membantu guru proses pembelajaran daring maupun luring.

2. Bagi Peserta Didik

- a) Bagi peserta didik dapat dijadikan sebagai tambahan pengalaman belajar dan membantu proses berfikir peserta didik dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis animasi *powtoon*.

G. Definisi Istilah

Agar penulis dan pembaca mempunyai pemahaman sama tentang istilah pada judul, maka perlu adanya definisi istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat menyampaikan pesan dari sumber pembelajaran yang telah direncanakan, hingga dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara efisien dan efektif.
2. *Powtoon* ialah perangkat *online* yang berfungsi membuat suatu paparan dan dilengkapi fitur animasi menarik seperti animasi kartun, tulisan tangan serta efek transisi yang lebih hidup dan juga memiliki pengaturan time line yang bagus dan sangat mudah.

3. Gambar Teknik adalah bahasa pokok bagi seorang *engineer* karena Gambar Teknik mengandung informasi lengkap mengenai pedoman kerja di lapangan, sebagai pendukung aspek kegiatan yang berkaitan dengan teknik dan penuagan gagasan benda-benda Teknik.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat ini dirancang berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran.
2. Tampilan media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat dilengkapi animasi-animasi kartun dan fitur yang menarik
3. Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi pada media pembelajaran berbasis Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatera Barat ini adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dikembangkan dengan metode 4D yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*, akan tetapi pada penelitian ini hanya dilakukan sampai 3 tahapan yaitu tahapan *define*, tahapan *design*, dan tahapan *development*.
2. Media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada mata pelajaran gambar teknik dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Nilai validitas yang diperoleh dari penilaian ahli materi sebesar 88,33% dengan kriteria sangat valid yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek tampilan media. Selanjutnya nilai validitas yang diperoleh dari penilaian ahli media sebesar 88,33% dengan kriteria sangat valid dilihat dari aspek penyajian, aspek tampilan dan aspek pemograman.
3. Praktikalitas media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada mata pelajaran gambar teknik yang dilihat dari angket praktikalitas peserta didik pada uji coba kelompok besar sudah dikategorikan sangat praktis. Tahap praktikalitas ini dilakukan dengan tahap yaitu

pengujian skala kecil dan pengujian skala besar. Hasil pengujian terhadap skala kecil yaitu sebesar 69,58% dengan kriteria praktis sedangkan untuk pengujian skala besar didapatkan nilai sebesar 82,60% ditinjau dari aspek kemudahan, aspek kesesuaian waktu, dan aspek tampilan.

B. Saran

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada mata pelajaran gambar teknik hanya bisa dilakukan sampai tahap *development* hal ini dikarenakan keterbatasan pada masa pandemic *covid 19*. Bagi peneliti lain disarankan untuk melanjutkan penelitian sampai tahap *disseminate*.
2. Media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* ini hanya terbatas pada materi huruf, angka, dan etiket pada gambar teknik. Diharapkan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* untuk materi gambar teknik lainnya agar dapat membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidil, Rehan Muhammad. 2019. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah Dan Teknik Pondasi*. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/view/106227/102391>. Diakses pada tanggal 24 juni 2021
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. https://www.researchgate.net/publication/345846873_pengembangan_media_pembelajaran_video_berbasis_animasi_mata_kuliah_ilmu_bahan_bangunan_di_program_studi_pendidikan_teknik_bangunan_fakultas_teknik_universitas_negeri_jakarta. Diakses pada tanggal 24 April 2021.
- Arifin, Rita Wahyuni. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1*. <https://media.neliti.com/media/publications/234310-media-pembelajaran-berbasis-video-animas0a81821c.pdf>. Diakses pada tanggal 24 April 2021.
- Arnold, Raffaello Bryan. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal. Jurnal Pendidikan Tata Niaga*
- Arumningtyas, Dessy Puspita. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Penantaan Produk Kelas XI Pemasaran di SMK Kusuma Negara Kertosono. *Jurnal. Jurnal Pendidikan Tata Niaga*
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Bukhori. 2009. *Kontribusi Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Kelas VIII Jurusan Bangunan SMP Negeri 10 Tanjung Pinang Tahu Ajaran 2008/2009*. Universitas Negeri Padang. Padang
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, Syaful Bhari dan Arswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi.
- Fakhri, Fadhil. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Teknik Jurusan Teknik Sipil universitas Negeri Padang*.